

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL QR (QUICK RESPONSE) CODE BAGI GURU DI SMAN 8 BENGKULU

Kasmainsi¹, Zahrida¹, Ildi Kurniawan¹, Riswanto², Putri Rahayu¹, Adesti Anggita Putri¹, Tera Amelia¹

¹ Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia,

² Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Bengkulu, Indonesia,

Korespondensi: kasmainsi@unib.ac.id

Submission: 30 November 2023 Revisi: 2 Desember 2025 Accepted: 2 Desember 2025

Kata Kunci:

Pelatihan, QR Code, media pembelajaran digital.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini berjudul "Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital QR (Quick Response) Code Bagi Guru-Guru Di SMA 8 Bengkulu" Kota Bengkulu. Pengabdian ini bersifat bimbingan dan pengarahan serta pelatihan bagi guru - guru yang mengajar semua mata pelajaran di SMA 8 kota Bengkulu yang beralamat di Pematang Gubernur kecamatan Muara Bangkahulu kota Bengkulu. Ada 20 orang guru dan 2 orang wakil kepala sekolah yang mengikuti kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini dibuka oleh kepala sekolah yang diwakili oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum lalu dilanjutkan dengan presentasi tentang apa itu kode bar (QR Code) dan cara mengunduh aplikasi QR Code serta cara membuat QR Code. Pelatihan ini berlangsung sekitar 2 jam di Laboratorium komputer SMA 8 Kota Bengkulu. Di acara ini terjadi juga diskusi antara penyaji dan guru. Mereka pada umumnya antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini terlihat dari setiap peserta langsung mencoba dan membuat QR code untuk materi mereka. Ada beberapa guru langsung mengirim tugas dari ruang pelatihan tersebut ke grup whatsapp kelasnya. Mereka sangat berterima kasih dengan ilmu baru ini dan sangat mudah diterapkan. Video kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran Digital QR Code bagi guru – guru di SMA 8 kota Bengkulu juga sudah diunggah di youtube.

Keywords:

training, QR Code, digital learning media

Abstract

This community service activity is entitled "Training on the Use of QR (Quick Response) Code Digital Learning Media for Teachers at SMA 8 Bengkulu" Bengkulu City. This service is in the form of guidance and direction as well as training for teachers who teach all subjects at SMA 8 Bengkulu city which is located at Pematang Governor, Muara Bangkahulu sub-district, Bengkulu city. There were 20 teachers and 2 deputy principals who took part in this service activity. This activity was opened by the school principal represented by the deputy principal for curriculum and then continued with a presentation about what a bar code (QR Code) is and how to download the QR Code application and how to make a QR Code. This training lasted approximately 2 hours in the computer laboratory of SMA 8 Bengkulu City. At this event there was also a discussion between the presenter and the teacher. They are generally enthusiastic about participating in this training. This can be seen from each participant immediately trying and creating a QR code for their material. Some teachers directly send assignments from the training room to their classes' Whats.App group. They are very grateful for this new knowledge and it is very easy to apply. Videos of training activities on the use of Digital QR Code learning media for teachers at SMA 8 Bengkulu city have also been uploaded to YouTube.



Copyright (c) 2025 Kasmainsi, Zahrida, Ildi Kurniawan, Riswanto, Putri Rahayu, Adesti Anggita Putri, Tera Amelia

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh banyak faktor seperti ruang belajar yang nyaman, suasana kelas yang kondusif, materi yang tersampaikan dengan baik, fasilitas belajar yang memadai, teknik mengajar yang sesuai dan yang tidak kalah pentingnya media yang dipakai oleh guru. Berbicara tentang media pembelajaran ini, sekarang mengajar di era 4.0 ini para guru dituntut untuk bisa mengadopsi teknologi. Teknologi ini bisa berupa penggunaan smartphone, aplikasi – aplikasi di internet dan sumber online atau daring yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa.

Peralihan yang drastis dari era non teknologi ke teknologi canggih seperti sekarang ini dan kondisi covid 19 tahun lalu menuntut para guru untuk menguasai teknologi secara cepat dan komprehensif. Masalahnya dilapangan hal ini susah terwujud secara cepat karena banyak guru yang berusia di atas 40 tahun yang merupakan masyarakat digital imigran. Mereka akan kesusahan memakai beberapa aplikasi yang mendukung pembelajaran (Ramadhani & Rokhyati, 2022). Untuk itu kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menjembatani dan memberi solusi atas kesulitan guru tersebut salah satunya dengan penggunaan media QR Code atau kode quick response.

Kaitannya dengan masalah diatas, peneliti mencoba menerapkan dan memberikan pelatihan satu media pembelajaran digital dengan menggunakan teknologi digital *QR (quick response) Code* bagi guru – guru yang mengajar di SMA 8 Bengkulu. Teknologi ini kemudian disebut sebagai *digital learning* (Firmansyah et al., 2019) Dalam pendidikan *digital learning*, siswa dirangsang untuk berfikir kritis (*critical thinking*), kreatif serta komunikasi dan kerjasama yang baik dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat diakses pada berbagai *platform digital* yang disebut sebagai *learning management system* yang sangat beragam bentuk dan fiturnya diharapkan bahwa siswa akan selalu merasa didampingi dalam proses belajar. Siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi (*Higher Order Thinking Skills/ HOTS*) dapat dengan cepat menguasai pembelajaran sedangkan siswa yang berkemampuan belajar sedang, cukup atau kurang baik dapat mengulang-ulang pembelajaran pada bagian yang belum dipahami dengan adanya berbagai menu seperti *rewind* ataupun *stop* sebanyak yang diinginkan. (Wahyuni and Puspasari 2017) Dengan demikian penggunaan media pembelajaran digital diharapkan mampu menjadi media andalan untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa, Penggunaan media digital belum begitu lazim digunakan dalam kegiatan pembelajaran khusus di SMA negeri 8 Bengkulu Padahal penggunaan media ini sangat membantu dalam mengakomodir kebutuhan pembelajar di era teknologi pada saat ini (Marpaung and Psi 2017).

Teknologi digital pada dewasa ini memiliki banyak bentuk dan rupa salah satunya adalah penggunaan *QR code* dalam setiap jenis aktivitas. Penggunaan ini dirasa lebih efektif daripada kebiasaan manual. Sebagai contoh dalam pelaksanaan absen, bahkan menurut perkiraan perbandingan penggunaan *QR code* dan aktivitas absen manual memiliki perbandingan 1:2. (Priyambodo, Usman, and Novamizanti 2020) .Penggunaan media digital ini diharapkan menjadi media yang efektif, interaktif dan menarik untuk membelajarkan siswa sehingga mereka termotivasi dan belajar secara mandiri diluar kelas.

Berdasarkan masalah diatas, tim pengabdian merasa perlu mengadakan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital QR Code bagi guru-guru SMA 8 Bengkulu. Pelatihan ini akan diadakan secara offline di SMA tersebut.

Banyak hal yang dihadapi oleh seorang guru dalam fungsinya sebagai pengajar profesional tetapi dalam hal ini pelaksana dan tim akan berfokus pada hal-hal yang berhubungan media yang

efektif, interaktif dan inovatif dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pengembangan adalah bentuk usaha atau aktivitas yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan berbagai kemampuan dari segala aspek baik secara teknis, praktis maupun konsep serta moral melalui kegiatan pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis serta runtun untuk menetapkan langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan potensi dan kompetensi yang dimiliki peserta didik agar dapat berkembang secara maksimal (Setiadi and Yuwita n.d.).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara atau penghantar agar tujuan pembelajaran berupa ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pengajar dapat diterima dengan baik, cepat dan tepat oleh mahasiswa. Media pembelajaran sangat menentukan proses transfer ilmu yang terjadi diantara si pemberi ilmu dan si penerima yang dalam hal ini adalah dosen dan mahasiswa. (Wahid 2018) Jika diibaratkan, mahasiswa adalah pengendara sepeda motor, guru adalah penuntun jalan, dan media pembelajaran adalah kendaraan yang dipakai. Walaupun pengendara sangat mahir berkendara, penuntun jalan juga adalah orang yang benar-benar tahu kondisi jalan yang akan ditempuh, namun jika kendaraan yang digunakan berupa sepeda ontel maka tentu perjalanan tidak akan secepat jika menggunakan kendaraan bermesin seperti mobil atau motor. Begitupun sebaliknya, kendaraan memadai, penuntun jalan tahu benar lokasi jalan, namun pengendara tidak dapat mengendarai kendaraan maka semuanya akan menjadi tidak tepat dan tidak mencapai tujuan.

Fungsi media pembelajaran sebagai berikut pertama, Mengurangi terlalu banyak penggunaan kata baik ucapan maupun tulisan yang berbelit. Kedua, Mengoptimalkan penyampaian materi pada jam pembelajaran. Berikutnya, membangkitkan semangat belajar pada peserta didik. Selanjutnya, Mengatasi kekurangan pada kurikulum yang berupa penyamarataan perlakuan pada semua peserta didik yang memiliki keunikan cara pikir, tingkat kecerdasan dan kemampuan yang berbeda. Talizaro Tfonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', Jurnal Komunikasi Pendidikan, **2.2 (2018), 103** <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>. yang terakhir, Memberi peluang terhadap perbedaan dan keunikan siswa sebagai individu agar tujuan pembelajaran dapat dicapai tuntas.

Digital learning adalah pembelajaran yang didalamnya melibatkan sarana dan prasarana penunjang berupa media digital guna mempermudah peserta didik untuk menerima materi yang diberikan oleh pendidik. Dalam pembelajaran digital peserta didik dapat menjadikan berbagai media elektronik secara luas untuk membantu kegiatan pembelajaran. Pada *digital learning* terdapat banyak LMS yang dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. (Cahyadi 2019) Pada pembelajaran dengan *Digital learning* terdapat banyak sekali *platform* yang telah didesain sedemikian rupa sebagai *learning management system* yang menyediakan beragam fitur sesuai kebutuhan. Beberapa LMS yang kerap digunakan diantaranya : google classroom, etmodo, dan moodle. (Widya, Pratomo, and Wahanisa 2021)

Qr code atau (*quick response*) *code* yang dimaksud dalam penelitian adalah jenis simbol dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave pada tahun 1994. Setiap simbol *QR-Code* disusun dalam bentuk persegi yang terdiri dari *function patterns* dan *encoding region*. Seluruh simbol dikelilingi oleh batas yang disebut *quiet zone* pada keempat sisi. Terdapat 4 jenis pola fungsi meliputi *finder pattern*, *separators*, *timing patterns*, dan *alignment patterns*. *Encoding region* berisi data, yang mewakili informasi versi, format informasi, data dan koreksi kesalahan. Perumusan *qr code* memerlukan langkah-langkah khusus, namun pada masa sekarang pembuatan *qr code* tidak terlalu rumit karena sudah banyak sekali aplikasi yang menyediakan jasa pengubahan *qr code* dengan cepat dan sederhana. (Priyambodo, Usman, and Novamizanti 2020)

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pengembangan media pembelajaran *digital learning* yang didesain akan berbasis *quick response code technology* yang bermuara pada penempatan dan penggunaan *platform* yang disediakan oleh *learning management system* dengan fitur yang tentu berbeda. Dengan adanya perkembangan ini diharapkan mahasiswa semakin aktif dan bersemangat dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Inggris. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran diharapkan agar peserta didik tidak serta merta menganggap pelajaran bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sulit dan tabu. Pengembangan ini pula dapat dijadikan sebagai cara ampuh mengoptimalkan waktu pembelajaran.¹ Pada pengabdian ini materi yang menjadi focus adalah semua bidang studi.

Dalam membuat *qr code* terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya: pertama, Instal aplikasi *QR Code Generator*. Kedua, buka aplikasi *QR Code* lalu pilih *qr gen.exe* untuk membuat QR Code. Ketiga, setelah memiliki URL akan muncul *http://* yang ada pada kolom lalu hapus. Berikutnya, buka perangkat pembelajaran yang ingin dijadikan *qr code*, lalu copy link. Terakhir, Paste link yang sudah dicopy pada kolom URL yang tersedia. Kemudian pilih generator QR Code untuk membuka QR Code dari link tersebut lalu pilih *save as PNG*. QR code siap untuk digunakan. (Sinaga, Simaremare, and Wau 2022)



Gambar 1. Contoh *QR Code* Pembelajaran

Istilah efektif telah banyak digunakan yang mencakup unsur penting yang secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dalam perencanaan, pemantauan dan refleksi penerapan. Pembelajaran efektif mampu mengembangkan pengalaman belajar baru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dengan optimalnya waktu pembelajaran dan kurikulum sesuai dengan ketetapan dan silabus yang dirancang. Bahan ajar yang dirangkum dalam kurikulum harus tetap berpedoman pada tujuan utama dari pembelajaran yakni memberi pengetahuan kognitif siswa yang kemudian terwujud dengan penerapan afektif dan psikomotorik yang baik. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tujuan-tujuan intruksional yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik. (Dwi 2019)

Efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau ketepatan waktu dalam mengelola situasi. Pembelajaran dapat dikatakan efektif dan efisien jika terdapat hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan secara bersama. Selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.

Indikator keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari dua dimensi yaitu karakteristik guru sebagai pengajar ataupun dimensi karakteristik siswa sebagai pelajar. Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan berdasarkan karakteristik guru sebagai pengajar yaitu: pengorganisasian yang baik, komunikasi yang efektif, sikap positif terhadap siswa, penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran, pemberian nilai yang adil, keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, hasil belajar siswa yang baik. (Rachmat and Winata 2019) Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik yang tercermin dari perubahan positif baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran dengan optimal. (Fakhrurrazi 2018).

Adapun manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk melatih para guru yang ada di SMA 8 Bengkulu dari berbagai mata pelajaran. Di kegiatan ini diharapkan para guru nanti bisa mengaplikasikan media digitalnya di setiap pembelajarannya sehingga terjadi proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Diakhirnya nanti akan meningkatkan kualitas hasil belajar dari siswa.

Masalah – masalah yang dihadapi guru dalam memvariasikan media dalam pembelajaran sangat mengganggu proses belajar mengajar apalagi sekarang masyarakat khususnya siswa dikejutkan dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat. Hal ini tentu membawa akibat yang positif dan negative. Positifnya teknologi digital ini bisa dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam hal ini difasilitasi oleh guru dalam menggunakan teknologi digital untuk mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mampu bersaing di dunia global setelah mereka menyelesaikan studinya. Di sini para guru akan diberi pelatihan bagaimana menggunakan QR Code untuk pembelajaran di kelas. Guru diberi kesempatan nantinya untuk mempraktekkan cara mencari materi di internet yang sesuai dengan bidangnya masing-masing lalu para guru akan memasukkan materi tersebut ke QR code dan menyertakan tata cara atau prosedur kerja dari materi yang mereka masukkan ke kode tersebut. Diakhir kegiatan setiap guru diharapkan mampu menggunakan QR CODE ini dan siap pakai di kelas.

Adapun target dari pengabdian ini adalah guru – guru yang mengajar di SMA 8 kota Bengkulu yang berasal dari berbagai mata pelajaran. Ada 58 orang guru yang mengajar di SMA 8 kota Bengkulu ini.

METODE

Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan dengan metode presentasi, diskusi dan praktek penggunaan QR Code. Disini tim pelaksana akan mengadakan pelatihan secara offline dengan menyajikan power point serta memperagakan aplikasi digital QR Code. Setelah itu para guru dipersilahkan bertanya dan mengkonfirmasi tentang media QR Code ini. Terakhir para guru diminta bisa menggunakan dan memakai media ini untuk diterapkan nanti di kelas masing – masing.

Pengabdian ini berkaitan erat dengan visi dan misi program studi pendidikan bahasa Inggris yang ingin melahirkan guru yang berkualitas dan inovatif serta kreatif terutama yang berhubungan kualitas proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang berjudul “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Qr (Quick Response) Code Bagi Guru-Guru Di SMA 8 Bengkulu” telah dilaksanakan secara luring ke SMA 8 kota Bengkulu yang berlokasi di pematang gubernur kelurahan Kandang Limun kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. Kegiatan ini di hadiri oleh kepala sekolah yang diwakili oleh dua orang wakil kepala sekolah dan 20 orang guru dari berbagai bidang studi seperti guru bahasa Inggris, matematika, fisika, sosiologi, bimbingan

konseling, bahasa Indonesia, Sejarah, Biologi, Penjaskes, dan Ekonomi. Semua tim pengabdian beserta tiga orang Mahasiswa yang terlibat hadir dalam kegiatan ini.

Kegiatan ini dimulai pada pukul 9.00 WIB di ruangan laboratorium computer SMA 8 kota Bengkulu. Di ruangan ini tersedia banyak booth – booth computer beserta LCD untuk menampilkan power point serta sound system yang sangat memadai. Pihak sekolah sangat memfasilitasi kegiatan pelatihan ini serta diikuti oleh semua guru yang sudah diundang dengan antusias yang sangat tinggi yang ditandai dengan kehadiran tepat waktu diruangan dan tidak ada yang meninggalkan ruangan sampai acara selesai. Secara umum kegiatan ini sangat diminati oleh seluruh peserta yang teridentifikasi dari cara mereka mengikuti arahan selama pelatihan dan banyaknya pertanyaan serta gerakan praktek langsung dari seluruh peserta. Kegiatan ini kami anggap sangat berhasil karena ada Beberapa guru yang langsung mencari bahan ajar di internet dan langsung mengirimkan materi serta tugas yang dibuatnya di QR Code yang berbebtuk oval dan berwarna ke siswanya yang sedang belajar dikelas melalui grup Whats App kelasnya. Tim pengabdian melihat respon yang luar biasa dari para guru di berbagai bidang studi di SMA 8 kota Bengkulu ini.

Ada 20 orang guru yang hadir dan diikuti oleh wakil kepala sekolah 2 orang. Berikut adalah table peserta yang hadir serta tanda tangan bukti kehadirannya. Kepala sekolah berhalangan hadir pada saat itu tetapi diwakili oleh wakil kepala sekolah bagian akademik dan kesiswaan.



Gambar 2. Flyer Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di SMA 8 Bengkulu

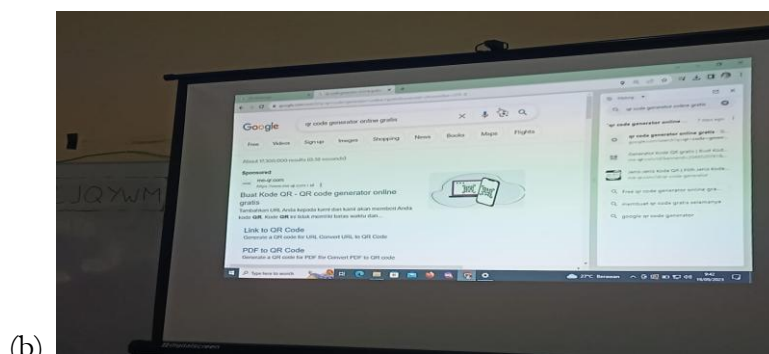
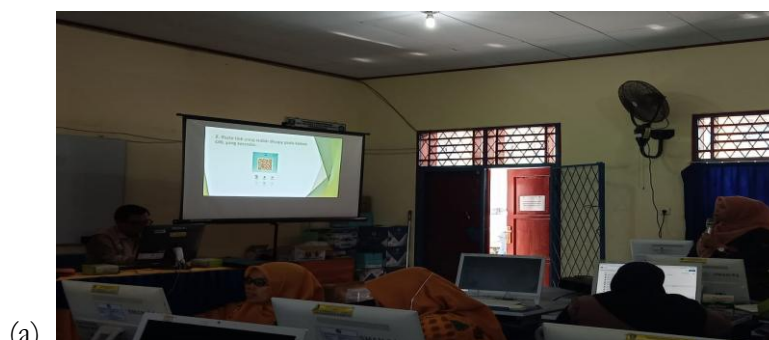
Kegiatan pelathan penggunaan media pembelajaran digital QR Code ini dibuka oleh wakil kepala sekolah bidang akademik. Bertindak sebagai moderator adalah salah satu anggota pengabdian yaitu bapak Ildi Kurniawan, SPd, MPd dan kata sambutan dari ketua tim pengamndian ibu Kasmaini, SS, MPd. Pembukaan ini berlangsung selama lebih kurang 15 menit.



Gambar 3. Pembukaan Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital QR (Quick Response) Code Bagi Guru-Guru Di SMA 8 Bengkulu

Setelah pembukaan peserta langsung diberi materi tentang apa itu QR Code atau kode QR. Ketua tim pengabdian, Kasmaini, SS,MPd, langsung bertindak sebagai pemateri dalam kegiatan pelatihan ini. QR Code merupakan sebuah aplikasi sederhana yang bisa dimanfaatkan oleh para guru dalam menyampaikan materi dan tugas – tugas kepada siswa dengan tidak dibatasi oleh waktu dan ruang. Materi dan tugas yang dikirim melalui QR Code ini akan memantik minat siswa untuk membaca dan belajar karena media QR code ini bisa diakses tanpa membuka google search. Dengan kata lain dengan kondisi kuota internet yang pas-pasan untuk whats App saja siswa sudah bisa membuka tugasnya. Guru bisa merancang sedemikian rupa materinya. Mereka juga bisa merancang tugas- tugas sederhana yang bisa dilakukan kapan saja. Segala bentuk kegiatan pembelajaran bisa dimasukkan kedalam QR Code ini mulai dari words, pdf, gambar, video dan lain – lain.

Di kesempatan ini guru disuguhkan dua materi yaitu materi cara mengunduh aplikasi QR Code dan merancang atau mendesain materi di QR yang sudah dipilih. Cara mengunduh di laptop dan handphone (android dan i-phone) juga diberikan. Dilapangan sebagian besar guru menggunakan handphone berbasis android.



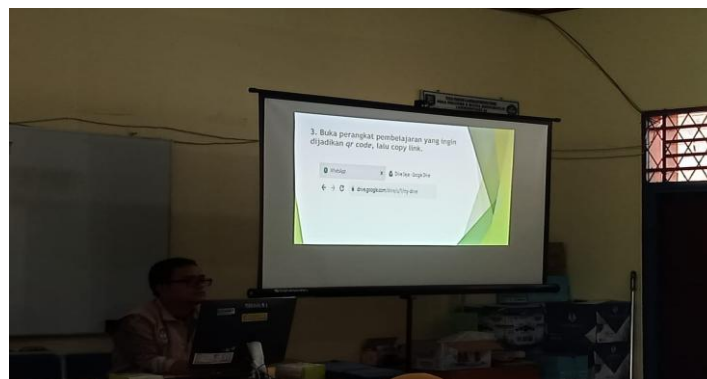
Gambar 4. Gambar (a) dan (b) mempresentasikan materi pembuatan QR code

Dari dua gambar diatas nampak tim pengabdian sedang menayangkan materi tentang QR Code dan apa saja komponen dari QR Code tersebut. Apa saja bentuk materi yang bisa dimasukkan kedalam barcode tersebut. Di gambar diatas diterangkan juga warna – warna yang menarik dari barcode serta bentuk – bentuk yang eye catching yang bisa dimanfaatkan oleh para guru untuk menarik minat siswa untuk membuka dan mempelajari serta mengerjakan tugas – tugas yang ada didalam barcode tersebut.



Gambar 5. Diskusi Pengunduhan QR Code

Dari gambar diatas pemateri memberi peluang kepada para guru untuk mengunduh QR Code dari laptop. Disana Nampak juga peserta dibantu oleh mahasiswa yang juga anggota tim pengabdian. Beserta bertanya dan berdiskusi bagaimana mengunduh QR Code. Diakhir sesi ini semua peserta berhasil mengunduh QR Code di laptop yang ada. Para guru sangat senang dan berminat untuk mempraktekkan teori yang diberikan.



Gambar 6. Pengunduhan QR Code Di Gawai

Seperti diterangkan diatas bahwa ada dua alat yang bisa dipakai untuk mengunduh QR Code yaitu laptop dan gawai atau handphone. Di gambar diatas nampak anggota pengabdian yang lain yaitu bbapak Ildi kurniawan, SPD,MPd menjelaskan bagaimana mengunduh aplikasi QR Code di gawai. Pada prinsipnya antara laptop dan gawai mempunyai prosedur yang sama dalam mengunduh QR Code tetapi terdapat erbedaan di beberapa bagian jika itu diterapkan pada gawai. Berikut adalah cara atau prosedur mengunduh QR Code:

- a. Instal aplikasi *QR Code Generator*.
- b. Buka aplikasi *QR Code* lalu pilih *qrgen.exe* untuk membuat QR Code.
- c. Setelah memiliki URL akan muncul `http://` yang ada pada kolom lalu hapus.
- d. Buka perangkat pembelajaran yang ingin dijadikan QR Code, lalu copy link.
- e. Paste link yang sudah dicopy pada kolom URL yang tersedia. Kemudian pilih generator QR Code untuk membuka QR Code dari link tersebut lalu pilih save as PNG. QR code siap untuk digunakan. (Sinaga, Simaremare, and Wau 2022)

Setelah berhasil mengunduh aplikasi QR Code para guru diminta untuk memperhatikan cara mendesain materi di mata pelajarannya masing-masing. Adapun cara mendesain di laptp dan gawai juga sama. Berikut urutan itu langkah – langkah mendesain materi ajar :

1. Instal aplikasi QR Code Generator
2. Buka aplikasi QR Code, pilih website
3. Buka perangkat pembelajaran yang ingin dijadikan *qr code*, lalu copy link
4. Paste link yang sudah dicopy pada kolom URL yang tersedia
5. Klik Buat
6. Paste link yang sudah dicopy pada kolom URL yang tersedia
7. Klik Simpan pada pojok kanan atas. Qr code siap digunakan



(a)



(b)

Gambar 7. Gambar (a) dan (b) menampilkan kegiatan diskusi dalam mendesain QR CODE



Gambar 8. Praktek Mendesain Qr Code Oleh Para Guru SMA 8 Bengkulu

Dari gambar diatas terlihat para guru serius mengikuti pelatihan pembuatan QR Code sebagai media pembelajaran digital yang sangat membantu menumbuh kembangkan minat siswa dalam belajar. Para guru mengikuti semua langkah –langkah mengunduh dan mendesain materi

pembelajaran untuk bisa dimasukkan kedalam QR Code. Salah seorang guru malah berujar “ bagus ini untuk siswa saya”. Ini merupakan refleksi ketertarikan nya terhadap aplikasi ini. Sebenarnya ini aplikasi sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa dan guru pada saat ini. Inimudah di pelajari dan hasil yang menarik. Warna – warna yang menarik serta bentuk yang beragam dari QR Code menantang para guru untuk mengeksplor dan menerapkannya. Mereka memilih dan berkreasi dengan ilmu barunya.



Gambar 9. Gambar (a) dan (b) menampilkan variasi QR CODE

Dari gambar diatas Beberapa warna QR Code yang bisa dipakai para guru dalam mendesain materi pembelajarannya. Mereka bisa memilih warna dan bentuk yang mereka inginkan. Menarik warna dan bentuknya sangat memantik minat siswa dalam memanfaatkannya.



Gambar 10. Pemberian Sertifikat Pelatihan Kepada Peserta

Dari ketiga gambar diatas tim pengabdian menyerahkan secara simbolik atau perwakilan peserta sertifikat pelatihan yang bisa bermanfaat bagi peserta. Dari kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital berbasis QR Code bagi guru di SMA 8 Bengkulu merupakan salah

satu upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar (Marpaung and Psi 2017). Guru mengajar dengan mengikuti perkembangan teknologi bisa mengajar lebih dekat kehidupan siswa Dimana mereka sangat melek teknologi karena QR Code memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, fleksibilitas konten, serta kemampuan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan berbagai sumber digital seperti video, artikel, dokumen, kuis interaktif, dan platform pembelajaran lainnya.

Permasalahan yang sering ditemukan di lapangan adalah adanya kesenjangan kompetensi digital antara guru muda dan guru yang berusia di atas 40 tahun. Guru-guru yang termasuk kategori *digital immigrant* cenderung mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi atau perangkat digital. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memberikan pendampingan intensif, mulai dari pemahaman dasar penggunaan QR Code hingga penerapannya dalam kegiatan pembelajaran (Setiadi and Yuwita n.d.).

Selain itu, penggunaan QR Code dalam pembelajaran juga mampu mendukung penerapan pembelajaran *blended learning* dan *student-centered learning*. Guru dapat menyediakan berbagai sumber belajar digital sebagai contoh video pembelajaran, e-book, podcast, kuis interaktif, atau link artikel yang dapat diakses siswa kapan saja hanya dengan memindai kode. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Bagi guru yang selama ini masih mengandalkan metode ceramah dan media konvensional, QR Code memberikan alternatif media yang lebih modern tanpa memerlukan kemampuan teknologi yang rumit (Rachmat and Winata 2019). Dengan demikian, pelatihan ini membantu guru bertransisi dari pola pembelajaran tradisional menuju pembelajaran abad 21 yang menuntut kreativitas, kolaborasi, dan penggunaan teknologi digital.

Dengan kata lain, pelatihan QR Code juga berpotensi meningkatkan efisiensi guru dalam manajemen kelas dan administrasi pembelajaran. Misalnya, QR Code dapat digunakan untuk absensi digital, pengumpulan tugas, atau penyebaran materi pembelajaran secara cepat. Guru tidak lagi harus menggandakan handout atau membagikan link manual satu per satu kepada siswa. Bagi guru yang sudah memiliki keterbatasan waktu karena beban administrasi yang tinggi, teknologi ini menjadi solusi untuk mempermudah pekerjaan. Pelatihan yang diberikan kepada guru di SMA 8 Bengkulu memungkinkan mereka untuk memahami tidak hanya cara membuat QR Code, tetapi juga strategi pemanfaatannya secara pedagogis agar media ini benar-benar meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

KESIMPULAN

Simpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah penggunaan QR code sangat diminati dan bermanfaat bagi para guru. Para guru antusias mengikuti pelatihan ini yang ditandai dengan kehadiran tepat waktu di ruangan dan tak seorangpun meninggalkan ruangan pelatihan dalam hal ini laboratorium computer SMA 8 kota Bengkulu sampai selesainya acara pelatihan. Pelatihan ini dirasa sangat dibutuhkan oleh para guru dalam mendesain materi pembelajaran. QR code merupakan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah digunakan serta siswa bisa mengaksesnya tanpa masuk ke google search di internet.

Adapun saran yang harus dilakukan Adalah diharapkan adanya pelatihan aplikasi digital lainnya yang bisa dipakai sebagai media pembelajaran digital yang bisa dipakai oleh para guru

baik dari tingkat SD, SMP, dan SMA maupun perguruan tinggi karena di abad ini semua fasilitas serba digital dan siswa dan mahasiswa berada di era tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Bukhori, Herri, and Universitas Negeri Malang. 2021. "Qr-Code Dan Pembelajaran Kosakata: Sentuhan Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman." (1): 5. [Http://Repository.Um.Ac.Id/Id/Eprint/1178](http://Repository.Um.Ac.Id/Id/Eprint/1178)
- Asih, Dzakiyah Rahayu & Sabatari, Widyabakti. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Promosi Statis Di Smkn 1 Pengasih." *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta* 6(1): 3–6.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42.
- Candra, Eva Nurul, and Risa Mufliharsi. 2020. "Sosialisasi Penggunaan Qr Code Sebagai Upaya Pengembangan Bahan Ajar Untuk Siswa Smk." *Jppm (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)* 4(2): 311.
- Dwi, Ayuni. 2019. *Research and Development: Penelitian Yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan*.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. 2018. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Tafkir* 11(1): 85–99.
- Firmansyah, Eki Et Al. 2019. "Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan." 2(1): 657–66.
- Gunawan Tambunsaribu, and Yusniaty Galingging. 2021. "Masalah Yang Dihadapi Pelajar Bahasa Inggris Dalam Memahami Pelajaran Bahasa Inggris." *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya* 8(1): 30–41.
- Iqbal, M. 2020. "Pendidikan Terbelah: Telaah Posisi Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam* 19(2): 287–302. [Https://Journal.Iainbengkulu.Ac.Id/Index.Php/Attalim/Article/View/3576](https://Journal.Iainbengkulu.Ac.Id/Index.Php/Attalim/Article/View/3576)
- Kemendikbud Ri. 2020. "Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan » Republik Indonesia." 2020. [Https://Www.Kemdikbud.Go.Id/Main/Blog/2020/11/Pemerintah-Daerah-Diberikan-Kewenangan-Penuh-Tentukan-Izin-Pembelajaran-Tatap-Muka](https://Www.Kemdikbud.Go.Id/Main/Blog/2020/11/Pemerintah-Daerah-Diberikan-Kewenangan-Penuh-Tentukan-Izin-Pembelajaran-Tatap-Muka)
- Marpaung, Junierissa, and M Psi. 2017. *4 Jurnal Kopasta Pengaruh Pola Asuh Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak (Influences Of Caring Parenting On Multiple Intelligence)*. Www.Journal.Unrika.Ac.Id/jurnalkopasta
- Mukhlisin, Ahmad. 2021. "Dualisme Penyelenggaraan Pendidikan." *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies* 2(1): 62–72.
- Ningsih, Rukmi. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Parmin, and E. Peniati. 2012. "Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar Ipa Berbasis Hasil Penelitian Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia* 1(1): 8–15.
- Pelajaran, Mata, and Administrasi Server. 2009. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada."
- Penggunaan, Analisis, and Teknik Pre-Test Dan. 2021. "Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04." 3: 150–65.
- Priyambodo, Afif, Koredianto Usman, and Ledy Novamizanti. 2020. "Implementation Of Android-Based Qr Code In The Presence System." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)* 7(5): 1011–20.

- Pusat Pengembangan Bahasa. 2020. "Buku Panduan Akademik Uin Malang." News.Ge: <https://News.Ge/Anaklis-Porti-Aris-Qveynis-Momava>
- Rachmat, Listiani, and Hendri Winata. 2019. "Kompetensi Profesional Guru Dan Media Pembelajaran Powerpoint Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1): 38.
- Ramadhani, Rokhyati. 2022. "How Digital Immigrants Differ From Digital Native Teachers In Implementing Technology In The Classroom." *Teaching English As A Foreign Language Journal*. Vol. 1, No. 1, March 2022, Pp. 23-29. Bpratolo,+3+Final+Umi+166-Article+Text-788-1-15-20220821
- Ramsden, Andy. 2022. "Alternative Formats If You Require This Document In An Alternative Format , Please Contact : The Use Of Qr Codes In Education : A Getting Started Guide For Academics."
- Rayanto, Yudi Hari. 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Saleh, Nurming, Syukur Saud, and Muhammad Nur Ashar Asnur. 2018. "Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi Di Indonesia." *Seminar Nasional Dies Natalis Unm* 57: 253–60.
- Sari, M N, and L Slamet. 2022. "Perancangan Modul Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berbasis Mind Mapping." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2923%0ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2923/2788>
- Sartika Mustakim, Daud K Walanda. "224201-Penggunaan-Qr-Code-Dalam-Pembelajaran-Po."
- Setiadi, Gatut, and Nurma Yuwita. "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang."
- Sinaga, Megawati Indah, Aman Simaremare, and Yasaratodo Wau. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Qr Code Generator Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa." 6(6): 9887–97.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Wahid, Abdul. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqlah* 5(2): 1–11.
- Wahyuni, Hesty Indria, and Dan Durinta Puspasari. 2017. 1 *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen Dan Keuangan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan Dan Mengemukakan Peraturan Cuti*.